

脱工業化社会状況におけるレジャーとスポーツに関する研究 ～Q.O.L.の視点から～

梅 田 靖次郎

A study on Leisure and Sports
in the Post-industrialized Society

Yasujiro UMEDA

Abstract

“Industrialized society” has shifted into “post-industrialized society,” where one’s fulfillment and quality of culture have become indexes of people’s happiness.

The quality of life depends not on the standard of living but on the way to live one’s life suitable for himself. J. Dumazedier emphasizes the usefulness of the leisure activities for one’s mental growth. Leisure and sports in the post-industrialized society are now the clues to what society should be. The sports are now played in pursuit of consummately value, becoming aims or what one lives for. Following R. Callois, it can be argued that experience of play leads to personal growth, and voluntary and subjective motivation underlies sport activities. Fulfilling one’s leisure activities is synonymous with playing sports defined by Callois.

Key Words : post-industrialized society, quality of life, leisure, sports culture, Play

キーワード：脱工業化社会，生活の質，レジャー，スポーツ文化，プレイ

はじめに

レジャーやスポーツは、時代によりところによって、様相を異にする。レジャーやスポーツの様相は、これを生み出し発展させた社会の反映であるといわれる。近代社会は競争社会であり、種々の競技スポーツを発展させた。産業化、都市化が進んだ社会では、自然への志向が高まり自然を対象とした野外活動が広く普及した。

現代社会は、人間のレジャーやスポーツに対する価値の転換と変革を求めたといえる。すなわち、人々の求める意識が、レジャーを有意義に使ったり、スポーツやレクリエーションを含む文化的諸活動の人々との人間的なつながりの中で楽しみ、それによって自分の生活を充実させていこうというものになってきたといえる。しかし、

レジャーやスポーツは生活を充実し、生きがいと考えられる程の柔軟な機能を想定する事ができるものであろうか。本小論では、ポスト・インダストリアル・ソサエティの現状をふまえてそこに内在するレジャーやスポーツは、どのような形態を必要とし、いかなる機能上の変革が不可欠であるかといったようなことを再確認し、レジャーやスポーツという、この現代社会で日常化した言葉をキーワードにして、クオリティ・オブ・ライフ（生活の質）の視点から人間にとってのレジャーとスポーツのあり方を検討しようとするものである。

1. ポスト・インダストリアル・ソサエティ論

現代における産業社会論の有効性に疑問を投げかけるものとして、ダニエル・ベル¹⁾らの「ポスト・インダス

トリアル・ソサエティ（脱工業化社会）」がある。脱工業化社会論においては、現代社会は産業社会とは別の原理に基づいた社会となっている（あるいは今後なる）と主張される。そして物的生産からサービスの生産へ、生産技術から知的技術へ、生産工程従事者から専門・技術職へ優位性が移行すると説かれ、「脱工業化社会」という新しい概念が「工業社会」に対置される。脱工業化社会は原語ではpost industrial society であって、工業化あるいは産業化以後の社会とってよからう。

ダニエル・ベルはポスト・インダストリアル・ソサエティの概念について、次のように説明している。

概念図式は複雑な現実から特定の属性を選択し、類似と差異とを明確にするために、それらの属性を一つの共通の項目のもとにまとめることである。概念図式は真実とか虚偽とかという問題ではなく、有効か否かという問題にすぎない。封建主義、資本主義、社会主義という術語は、マルクス主義の枠組みにおいて、財産関係（property relations）を軸として考えた一連の図式である。前工業社会、工業社会、脱工業社会という術語は生産および使用される知識の種類を軸として考えた一連の概念である。どの軸をとるかによって、われわれは類似点あるいは相違点を浮き彫りにすることができるのである。財産という軸をとれば、資本主義と社会主義、アメリカとロシアとの根本的な違いが浮びあがってくるが、生産と機械という軸をとれば、ロシアもアメリカも、似たような工業社会なのである。ポスト・インダストリアル・ソサエティという概念は、新しい技術や新しい経済成長、また社会の新しい階層分化が組織されていく中心の軸として、理論的な知識を重視していくものである。

結局、テクノロジーの発達を基軸として、それが生産力の発展を促し、その結果、経済に優位（社会の経済化）と労働の比重の低下がもたらされ、新しい社会の趨勢が生まれてくると考えるのである。生産力を焦点に据え、資本主義と社会主義との区別に代わるものとして、工業社会の概念を復活させたのは、テクノロジーの成功であった。そして工業社会は経済社会であり、いいかえれば機能的能率性の原理によって組織される社会である。

ダニエル・ベルは脱工業化社会についての特徴を次のようにまとめている。

- (1) 経 済 領 域……物財の生産からサービス社会への移行
- (2) 職 業 的 傾 斜……専門職および技術階級の優位
- (3) テクノロジー……新しい知的技術の台頭
- (4) 変化のパターン……自立的な技術成長

(5) 基 軸 原 理……理論的知識の中心性

以上のようなダニエル・ベルの主張や指摘をみると、基本的にはテクノロジーの発達を基本に据えて、それが工業社会から脱工業化社会へとという発展の方向を生みだしたことである。その限り、大衆社会論や近代化論とも同じであって、いずれも、現代社会をもう一つ前の社会（市民社会、工業社会）から区別する契機に、テクノロジーの飛躍的な発展をもってくるのである。ベルは大衆社会論を批判する立場をとっているが、ベルも基本的には大衆社会論者であって、ただ従来の正統派の大衆社会論者が、現代社会のマイナス面ばかりを強調して、余りにロマンティックな批判を展開するので、それに反撥を感じているにすぎないように思われる。ポスト・インダストリアル・ソサエティも大衆社会論の一つの発展にほかならないのである。ただ大衆社会論のように、現代社会のマイナス面を余り強調せず、むしろ科学技術に対してオプティミスティックな信頼をおいて、現在社会のプラス面により大きな関心をよせる現実主義だという違いはあろう。

かくしてポスト・インダストリアル・ソサエティは、科学的知識を駆使して社会の計画化の可能性が追求されそれらの技術的能力を持ったテクノクラシーの役割が増大する。このようなことからポスト・インダストリアル・ソサエティは計画化のすすんだ未来志向の計画化社会であり、それは産業社会論の未来学的展望であると評価されるのである。

A・トウレーヌも産業社会に続く新しい型の社会をポスト・インダストリアル・ソサエティと名づける。それは支配権力の性質からみるとテクノクラシー社会であるが、その生産様式・経済組織のパターンの示す性格から規定すると、テクノクラシーによって管理統制されるプログラム化社会であると規定する。

以上、ポスト・インダストリアル・ソサエティ論をやや詳しくみたのは、そこに「工業社会」と「脱工業化社会」との関係が、明確に示されているからにほかならない。この関係は、大衆社会論と産業社会論との関係のように批判を介した断絶的なものではなく、まったく連続的なものである。

ここで「工業化社会」と「脱工業化社会」の特質を簡単に検討してみると表1のようにまとめられると考えられる。

つまりポスト・インダストリアル・ソサエティの特性とは、まさしく、工業社会、産業社会、つまりインダストリアルリズムの持つ「モノ」や「カネ」の優位に代わって（あるいはそれと並んで）知識や情報に基づいて、各人が

自分の持ち味を発揮し、生活の質を高めることが実質的に社会を動かし方向づける力を持つてくるという点にあるといえるのである。

表 1

	工業社会 → 脱工業社会	
生活時間の変化	大部分が仕事に使われた	レジャータイムの増加
労働と時間の関係	生産第一主義 仕事のためのレジャー	仕事は仕事 レジャーはレジャー
人間のつながり	官僚組織の中での物的扱い	人と人との人格的結合
生活の豊かさの基準	金・物・地位	健康とか文化的教養娯楽

2. クオリティ・オブ・ライフの時代

ポスト・インダストリアル・ソサエティにおいては、「産業社会」の機軸であった技術に代わって、技術の発展を統括する「知識」が機軸となる。クオリティ・オブ・ライフ（生活の質）が問われ、生活の豊かさは、経済的・物質的な要求だけでなく、多様な生活要求を満たす質的次元を考慮すべきだと主張されてきた。つまりクオリティ・オブ・ライフは生活水準ではなく、個性に合った生活の過ごし方、生活様式の問題といえよう。

E・フロム²⁾は「生きるということ」の書の中で、「To Have or To Be」つまり「所有すべきか存在すべきか」、「持つべきかあるべきか」と問い、人が生きる様式を二つに区分している。一つは、財産、知識、社会的地位、権力などを所有することに専念する「持つ様式」でありほかの一つは、自己の能力を能動的に発揮し、生きることの喜びを確信できるような「ある様式」である。そして「ある様式」こそ、われわれの生きる様式であるといっているのである。高度に産業化された現代社会では「持つ様式」が自明の大前提とされ、「ある様式」を凌駕してしまっているところに問題があることをフロムは指摘している。一方、「ある」ということは、何ものにもこだわらず、何ものにも制約されず、変化を恐れず、絶えず成長することであり、それは固定した型や態度ではなく流動する過程である。他者との関係においては、与え、分かちあい、関心をともにすることであると述べている。

クオリティ・オブ・ライフというものは、フロムのいうような意味での「ある」存在様式のためのクオリティのことである。すなわち、質は「持つ」のための質ではなく「ある」ための質である。

「ラーニング・ソサエティ」を提唱したR・ハッチンス^{3, 4)}は、未来社会を人間が労働から解放されたレジャー社会と展望し、そのような社会において人類ははじめて、

「かしこく、楽しく、健康に生きる」(to live wisely and agreeably and well) という人生の真の価値の実現のために時間を使うことができるようになるし、また、そのようにならなくてはならないと考える。レジャー社会の到来については悲観論と楽観論の二つの考え方が存在する。悲観論に立つものは、人間が労働から解放されたら墮落すると考える。ハッチンスはケインズをそのような悲観論者の一人として引用している。一方楽観論に立つものは、人間が労働から解放され、自由時間を豊に持つようになれば、それを有意義に使うようになるだろうと考える。「余暇文明へ向かって⁵⁾」で有名なフランスの社会学者デュマディエの言葉を使うならば、単なる「休息」や「気晴らし」ではなく「自己開発」のためにレジャーが使われることになるだろうと考える。ハッチンスはこのような楽観論的な立場に立っている。彼は、「人間は本性として、生涯にわたり学習を続けることができるはずである。科学は人間がそのような能力をもっていることを立証している」と指摘している。そして、学習は「人間の真の価値」の実現にむけられることになることと考える。

レジャーは清水幾太郎⁶⁾の言葉を使うならば、「第二のリアリティ」である。第一のリアリティは、社会的価値をもった労働の生活であるのに対して、第二のリアリティは、個人的価値に結びついた文化生活である。ハッチンスはラーニング・ソサエティをすべての成人男女に、いつでも定時制の成人教育を提供するだけでなく、学習、達成、人間的になることを目的とし、あらゆる制度がその目的の実現を志向するように価値の転換に成功した社会であると定義している。

3. レジャー文明の到来

(1) レジャーの変遷

ポスト・インダストリアル・ソサエティの特性を表す別称としてレジャー・ソサエティ（余暇社会）ということもできる。もともと、現代のレジャーの問題は、マス・レジャーの問題である。というのは、社会学的にいつて「レジャーの完全な意味は、社会の一部がその享受のあらゆる可能性を剥奪されているところでは、おそらくけっして現れないだろう⁷⁾」からである。このレジャー享受の具体的質的内容はさておき、その前提としての可能性、つまりレジャーが多数人口の生活構造のうちに量的比重をもつにいたるまでは、我々はレジャー文明の前史にとどまっていたといえよう。

かつて労働、特に筋肉的労働はキリスト教的には刑罰、あるいはヘレニズム的には「苦しみ」あるいは「悲しみ」であった。生産的労働はヨーロッパ中世においても、自

然の必要ではあるにせよ、本質的意味を与えられたものではなく、また品位ある人間にふさわしいものとは考えられなかった。レジャーは、それがギリシア語のskole ラテン語のscole (教養) の意味にせよ、中世的な身分倫理における聖職者や貴族の瞑想や教養の意味にしろ、いずれも、特権としての生活そのものであった。伝統的な社会におけるレジャーとは、実際上は高級文化の支柱であった。上流階級にとって、レジャーこそその生活の積極面であり、その最高の価値の実現の条件であったといわれる。

このような時代においては、全体として、民衆にとっては、レジャーというより余暇とは、J・デュマズディエ⁸⁾によればもともと生産的労働の支配下におかれ、また労働——とくに農業労働を拘束する自然のリズムと宗教的祭儀の元におかれていた。ちなみに、17世紀末でも農民には一年間に164日の無労働日が記録され、宗教的祝祭日は協会の強制によって84日に達した。もちろん、民衆の「あそび」(歌やゲーム)は労働とからみあい、両者の衝突などということは考えられなかったものであり、その時間や行動の次元での労働と余暇の環節化は不明確で、今日われわれが理解しているようなレジャーの特性は何ひとつなかった。余暇は労働に従属していたのである。農民や職人の無労働日は、えられたものではなく、「外部から押しつけられた」ものであった。もちろん、このことは、生活価値としてのレジャーに独立した基盤を与えられていなかったことを意味するものであって、社会的に規定された余暇の内容が民衆生活のリズムにおいてなんらの役割・機能を果たさなかったというわけではない。

これにたいして、デュマズディエは、レジャーとは、「産業革命から生まれた文明だけの特徴」をもつという。近代におけるレジャーは、まさしく近代的労働、——多くの人間の生涯の運命としての労働に鋭く対照されるものとしてはじめてもろもろの可能性を持つことになる。個人の生活時間の利用が、各種の環節化を示すにいたる第一契機は、技術的経済的工業化の過程をつうじての近代的労働が物理的・経済的に生産点において集中せしめられたことにある。

8時間労働を要求して、労働騎士団やこれにおくれてAFLが全国的な運動を展開し、そのためのゼネストが準備されていた時代、アメリカの制度学派の経済学者T・ヴェブレン⁹⁾は、改めて余暇の本質の問題に鋭利な批判的思考を示した。彼によれば、レジャーとは、時間と富の非生産的消費、みせびらかしの浪費であった。有閑階級 (leisure class) は、生産的労働を免除され、「名誉ある閑暇」をたのしむことをもつばら義務とする。なぜな

ら、自らが社会の支配的階級であることを誇示するためには、多額の私的富の占有だけでなく、その占有の大きさを示威するために「金銭的見栄」を張らねばならないからである。生活のために必要な最小限度以上の生産物資を消費するばかりでなく、消費する財貨の質にかんしてもひとつの特性化を受ける。これらのいっそうすぐれた財貨の消費は、富の証拠であるからそれは尊敬されることになる。その反対に、然るべき量と質を消費できないということは、劣等と無力の烙印となる。

こうしたヴェブレンの指摘した有閑階級のもつレジャーは、まさに階級的特権のシンボルであったが、大恐慌以後、むしろアメリカ社会ではニューディール政策とともに緩慢であるが増加しはじめた民衆の余暇についての社会学的研究がようやく登場した。一方では強制されたレジャーをもつ失業者に関心が向けられたのと並んでG・ランドバーグ、S・チェイス、E・ボガダスなどのアメリカ社会学者は、生活時間の配分をめぐる実態調査によるレジャー論を展開させた。その背景には、1930年代の連邦政府による社会事業の一環としてのレクリエーション運動が控えていたのは事実である。彼らは、生活時間を労働かレジャーかという対立的なものとしてとらえるにしても、まず両者の分裂の指摘を優先させたのであった。まず彼らは、非レジャー時間を生活の維持のために高度に義務的あるいは必要であって、目的それ自体であるよりはむしろ他の目的達成のための道具的時間と規定し、逆にレジャーとは、時間支出の内容が、目的それ自体であって、食事・睡眠・休息などはふくまないとした。こうした立場は、のちにデュマズディエの定義にも生かされている。さらに、彼らの注目した点は、余暇時間の量的レベルよりは、職業階層間における余暇の質的内容にいちじるしい格差が存在していることであった。そして、さらにより多くのレジャーを買おうという欲求が、しばしばよりいっそうハードワークをすすめる上での第一級の誘因となっていることを明らかにし、当時のレジャー欲求の過熱化の微候を強調している。

こうした状況のうちにあって、レジャーの社会学は市民権を獲得し、それは全体としてアメリカ文明をも批判的に分析する角度をふたたび具えるにいたるのである。アメリカ文化の最近の発展は、いわゆる「楽しみの倫理」の出現を特性としていると指摘したのは、M・ヴォルフエンスタインであった。いまや楽しみの要求はアメリカ人にとって義務的ですからある。あまりにも楽しすぎることに罪悪感を抱くかわりに、十分な楽しみをもたないことが恥かしいことだと感じられるようになったといわれるほどの楽しみの倫理の拡散傾向が生じた。この楽し

みの理論は、伝統的なアメリカ人のプロテスタント的禁欲による善行の倫理に対立的であり、アメリカ人の英雄は、かつての「生産の偶像から」から「消費の偶像」にとって代られるにいたったといわれる。逆にいえば、「かつては仕事に影響するほど遊びすぎることは悪徳であったが、いまでは家庭生活に影響するほど働きすぎるのが悪徳である」というほどの社会的潮流が生じた。

こうして、ようやくにして、レジャーはとにかく動かしがたい社会学的事実となり、ますます巨大な既成事実となってゆく。それとともに、一方では、レジャー価値に対する再検討とともに、他面ではレジャーが今日なお我々の直面する現代的労働の内容と切りはなしては論じえないという側面が再確認されてゆくことになる。

(2) 文化としてのレジャー

上述したように、先進社会の人間にとってレジャーが基本的な生活事実となった過程には、同時にその価値における理想的楽観主義の主張と、現実における諸矛盾、——たとえば、刺激的な楽しみの消費の市場化・商業化によるレジャーの非生産性と文化的後退の徴候——の予知が現れていた。社会学においても、そうした諸矛盾の摘出が次第に重要視され、楽観主義にたいして、いわば現実主義が登場する。ここで、現実主義的とは、アメリカのレジャー社会学の伝統を受けつぎながら、現代のレジャーに先進産業社会のもつ矛盾が反映していることを指摘し、いわば解きたい難問を担うにいたったことを意識し、これを読みこえる批判的提言の困難さを告白しているところに共通性がみいだされる。

すでにのべたように、レジャーは組織的にはアメリカ社会学で問題とされたし、今日次第にその研究の中心がヨーロッパに移っていったこともこの現実主義的立場に関連している。もともとアメリカ社会こそ、レジャーについて後発国でありながらすぐれて「レジャーを意識した文化」を生みだし、それゆえレジャーの社会学の母国となった。しかし、1950年代の終わりごろから、レジャーに対する激しい関心と議論が急速に冷却するにいたった事情には次のような点があげられる。

たとえば、代表的社会学者としてのD・リースマンの思考の転換を辿ることによって、この間の事情の反映をみてとることができる。もともとリースマンはその著「孤独な群集」¹⁰⁾の中で、伝統志向型・内部志向型・内面志向型人間にたいして現代大都市社会における「他人志向型」という社会的性格類型の台頭を指摘し、この性格類型に属する人間の行動をモチベートする力は、仲間や友人、同時代者、そして、それらの人々の共通な感覚や

判断を代表するとみられるマス・メディアを通ずる「一般的他者」であることを主張した。この種のパーソナリティは、同時に「工業社会の遺産」としての仕事は職業生活に自分自身の存在理由を求める傾向を示し、その生活を生産点の活動の規則的リズムに依存している。それにもかかわらず、禁欲倫理のもとで仕事の人々のために留保してきた「生きがい」は、価値的にも実質的に風化し始めている。したがって、仕事における「陽気なロボット」であることに耐え、「みずから人間的であるためのチャンス」はこれをレジャーに求めざるをえないのはある意味で当然である。だが、ここでリースマンは戸惑いを示す。「孤独な群集」のなかで、彼は、仕事に生きがいを求めることはやめて、むしろ人生の意味をレジャーの中なかでの創造的活動——当然「他人志向的」な反応からの脱出を求めたほうがよいとした。だが後に発表された「何のための豊かさ」¹¹⁾や「個人主義の再検討」¹²⁾では、そうした発想を放棄するにいたっているからである。その理由は、アメリカ社会の達成した豊富過剰な経済における強制的・画一的消費が増幅されて、新しい消費者としての好みを手に入れさせるためにあらゆる刺激が人々におそいかかり、累積的に消費欲求が肥大させられ、それと所得との格差が常に埋められないでいるかぎりには、「第二の仕事」がかえってレジャーを侵略するからである。また、かりにレジャー時間が量的に拡大されたにしても、レジャーの消費能力についてアメリカ人は十分な教育を受けてこなかったし、結局、レジャー消費の消極的受動性や無目的性がはびこるだけだからである。

こうしたマス・レジャーにつきまとう文化的後退現象に対するリースマンの示唆は、二つある。第一は、既成事実としてレジャーにむけられるエネルギーの新たな開発のための社会的組織を作りあげることである。人間は仕事の領域では、人間の諸能力を組織し、統合するための管理システムの形成に大きなエネルギーを注いできた。いまやレジャーの使い方の計画を樹立するような組織が必要である。だがそうした企画には、かつてナチズムの試みたような悪名高い文化組織と文化統制ほどではないにしても、大いなるパラドックスがふくまれている。なぜならレジャーとは、その本質的部分において「人が自分自身でその活動をえらび、自分でそれにふさわしい楽しみ方をすべきもの」だからである。この人生の自由な部分、これを計画すること自体があやまりである。この点で、リースマンはデュマズディエのようなレジャー開発にたいする自発的な民衆の欲求や権利主張にもとづく計画と組織化にまで言及していない。ひるがえって第二の残された道は、結局、労働者の知的欲求を最大限に迎

え入れることのできるように仕事の手順を組みかえることにある。

こうした現代アメリカにおけるレジャーの現象形態に対する一種の失意や不満は、その後アメリカ社会におけるレジャー論に、反動ともいえる大衆レジャー批判や、同時に、改めて資本主義的産業社会の体制告発への地味な努力を生みはしたが、それらは大規模かつ広範な社会学的主題となるまでにはいたらなかった。

こうした指摘は、レジャーの社会学をきわめて現実的な困難を担うものとしてとらえることによって、どうしてもその結論において悲観的色彩を帯びるが、そこから一步前進して大衆のレジャーをめぐる新たな社会的紛争への自発的かつ自覚的な関与の契機を探り、総体としての人工的レジャー環境をつくりあげた社会そのものが告発される可能性を強調したが、A・トゥレーヌらである。彼は、必ずしもデュマズディエと立場を同じくしてはいないが、レジャーの社会学とは、社会的総合と文化的創造との紛争の研究であると主張する。むしろ、レジャーとは、一面において一次元的・技術的管理体制が浸透する領域のひとつであり、それは逆にいえば共同的な経済的・文化的集団を形成していた労働者共同体の内部的「自律性」の解体を進め、労働者をまさに平均的大衆の一員と化してきたのであった。

現代では社会的・文化的価値に対する参加水準の低い人々ほど、「マス・レジャー」に受動的に従属している。レジャー消費のパターンは、ますます「社会的刻印」を帯びるにいたっている。それは、しばしば地位シンボルとして依存効果を発揮し、その下部に厚い同質的・画一的に管理された受身の商業化されたマス・レジャーが存在する。レジャーが人々の自発的な文化活動として一定の価値志向を担った能動的行為としての内実をもつためには、こうしたあしき大衆文化的生産物の消費にかわって、まず既成のますます強化されつつあるテクノクラシー的社会統合に対抗する文化の創造、そしてこれを阻む諸勢力に対する意義申し立てと権利主張の運動を伴わなくてはならない。トゥレーヌに限らず、レジャーを一つの対抗文化の創出の機会ととらえる立場は次第に有力となっている。そしてその発端として、人々の「自律性」の要求が、レジャーを通じて発現しつつあること、日常生活を規定している政治的・経済的・文化的勢力にたいするいわゆる「歴史的欲求」にもとづく自発的管理のための参加の運動が市民に拡大するきざしを示していることを多くの人が指摘し、評価している。いわば、規範志向的な社会運動の場、またその可能性を組織してゆく機会としてのレジャーの把握は、次第に有力な潮流となり

つつあるといつてよい。

デュマズディエは、基層的社会制度が個人に課している統制の範囲が次第に減退し、同様に、個人が自己表現を試みようという新しい歴史的志向の出現がレジャーをとおして看取されることを強調する。その意味で彼は、現代のレジャーを社会的・文化的に積極的に規定しようとする。ここで、積極的とは、従来の社会学的なレジャーへのアプローチの姿勢が①後述するように列举的なレジャー行動の現象形態から出発するか、②過度に人々のレジャー行動のありかたに批判的であるか、③レジャーをまったく所与の事実としてのみ扱うという、いずれも建設的とはいえない立場に対抗するものである。つまり、積極的——建設的立場とは、レジャーを新しい文化の産出機会という地位におくこと、単に過去——とくに未来志向的な現代の眼から社会生活にたいする新たな要求をもったパーソナリティの形成、いわゆる参加と連帯を通ずる新しい生活様式の創造の機会の獲得という価値を担うパーソナリティの形成の場としてとらえること、こうしたアプローチが必要だというのが、デュマズディエの主張である。たしかに現在の時点では、レジャーの文化的力はまだあいまいである。そのあいまいさは、このレジャーを享受する人間の態度に依存しているし、そのレジャー要求のありようは、文化的運動への前進の可能性とともに、「文化的後退」や「管理されたレジャー」に通ずる可能性をもっている。その意味で、レジャー価値は、権利要求に支えられているだけではなく、レジャーの享受に対するデモクラティックな機会の開放や日常生活批判という既成の社会的制度構造にたいする自己主張を通じ、あるいは創造的な自己開発のための機会を伴うことによって、始めて価値として自律性をもちうるものではある。

ディマズディエは、①レジャーの上述したような文化的、社会的価値の実現それ自体は、ひるがえって、労働の非人間化にたいする批判と告発を促進し、その結果推進される労働の人間化は、ふたたびレジャーの価値的創造を促進するという弁証法的関係にあること、②この運動の展開を通じて一貫されて強調されるべきことは、労働もレジャーも、それがいずれも本来人間の能動的行為として価値をもつように企てられるべきこと、この一点を力説するところにある。レジャーはそれ自体で、一個の生活様式をつくるべきであり、そしてその非日常的のゆえに、逆に日常生活の批判的態度を可能ならしめ、その創造性が日常の枠を超えるがゆえに非日常的であり、したがって過去の産業文明をのりこえてレジャー文明の諸価値を実現しうる自律的開放的な生活様式の根幹であ

ると主張する。それゆえ、彼のレジャーの機能的定義に取り込まれる三つの機能、(1)休息(2)気晴らし(3)自己開発を上げているが、一般に休息と気晴らしの二つの機能はそれぞれ労働による肉体的疲労からの回復、精神的な緊張からの緩和をはかることにある。すなわち、この二つの機能は労働に対して従属的な性格をもつものとしてとらえられるのに対して、自己開発的な機能は最も自由度の高いレジャー本来の性格をもつものと、考えられる。このことは人々の発想や行為を限定する日常リズムから開放された場合に求められる広範な社会的・文化的創造と参加、この機会を通ずる精神——身体的な自己開発不断の複雑な社会変化にたいする再適応の自己訓練が、生活の全過程を一貫して流れるような学習機会を要求することによって可能とされる。

こうして、レジャーが文化的・規範的価値をもつものと認めたとしても、じっさいに、大衆のこのすぐれた意味でのレジャー志向はいかなる形で動員され、喚起されるのであろうか。デュマズディエにいわせれば、現在においては、レジャー欲求の増大が所得増大のスピードを超えはじめる時点が問題である。換言すれば、「豊かな社会」の経済主義的享楽の要求が直線的に肥大するかわりに、「生活水準より生活様式を選択する」ことになるような転換期が問題である。そして、この「生活様式」が多くの人々によってえらびとられるべき目標となった時に、レジャーにおいて発現されうる積極的な生活価値（参加・連帯・創造・開発）は、ひるがえって、これらの価値実現のための社会生活への批判を生むとともに、また日常的な生産点における労働執行の意味と過程に対する批判的再検討の力を生むことになると考えられるといえよう。

しかしながら、現実のレジャーはそれほど単純ではない。フリードマンと同様にデュマズディエもレジャーと労働、あるいは他の義務活動との関係から生じる問題に直面する。職業労働時間の短縮の結果、たしかに自由時間は増大した。さらに義務的活動を圧縮して、レジャー活動が増大した。労働から開放された時間がなぜ純然たるレジャーに使用され、社会——精神的、社会——政治的活動に使用されないのか、「たのしみ」と「労働」や「規律」、「自己表現」と「社会的責務」レジャーの価値はいたるところで労働や社会の基礎的諸制度がもたらす価値と葛藤を生じる。産業社会のレジャーの不均衡な発展の説明には、もはやフリードマンのレジャーの二つの機能説では不十分である。資本主義か社会主義かを問わず、どのような先進産業社会においても解放された時間を取りわけレジャー活動へと志向させる力を経済や社会的要

因だけで説明することはできない。デュマズディエは、解放された時間の大部分をレジャー行動に志向させる積極的な力を、レジャーの側からの吸引力とみる。この吸引力は、「自分自身のため、自分自身の手である時間を使おうという個人の新しい欲求であり、社会的にひろがりをもつ欲求である¹³⁾」と、レジャーはたしかに社会経済的諸条件に規定される時間の内容であるが、この欲求が社会的な価値として認められる段階では自律的な領域となり、次いで、これまでレジャーを制約していた労働・家族・社会に関わる倫理に逆に影響を及ぼすであろう。デュマズディエは、今日の後期産業社会がすでにこの方向に推移していると考え、従って、一步進んで、このような社会ではレジャーについて文化的発展の視点をもった問題解決の方法を構築することがいっそう重要となるのである。

それゆえ、ひるがえってデュマズディエの志向するものはレジャー文化的開発にある。しかし、彼の言う開発とは、アメリカの社会学者が好んで使うポピュラー・カルチャーから高級文化への「発展」の実現ではない。発展とは「行動する存在として扱われる社会的主体」による「望ましい規準との関連で可能と考えられるような状況」への変革である。この表現に方向づけを考えるのが文化計画である。

レジャーを「文明に通じる道」と考え、レジャーに関連させて文化開発の計画化をめぐる社会学的諸問題を最初に提起したのはK・マンハイムであった。レジャーの文化的発展を実現するのは自由放任主義でも全体主義でもない。デュマズディエが企画する文化計画は、根本においてはマンハイムのいう「第三の道」、言い換えれば「多元的民主主義」で実現可能と考えられている。

しかし、マンハイムが提唱する計画化の社会学は、それが実現されるために必要な法的倫理、認識論的な指標が緻密に整備されているとはいいがたい。デュマズディエの文化の計画化のモデルの構築は、まず第一に、こうした指標を整備することに向けられているといつてよい。デュマズディエが構想する文化の計画化とは、「一国人口のもつ文化的欲求を、人々自体のえらんだ選好、文化的諸価値の推進者、創造者のえらんだ選好基準に関連して、できるかぎりこれを充足することを可能とする¹⁴⁾」ものでなければならない。この場合、文化的欲求はたんにテクノクラートや専門家の欲求に限定されるべきではないとデュマズディエは考える。かといって標準化された大衆の欲求に還元されるべきでもない。それは、社会階層間、都市と農村間、社会職業的部類間などの異なる状況に応じた欲求である。言い換えれば、文化的欲求の研究

は、それらが自己表出するうえでの諸条件と関連させて行なわれるべきものである。

こうして、レジャー活動を母胎とする文化的欲求の開発・発展のための計画化を強調する点でデュマズディエの方法論的立場は実践的政策志向的である。そして、レジャーを社会的行動のうちの明確なカテゴリーとは見做さず、どんな活動のうちにも見出しうるひとつの行動様式とする心理学定義も、レジャーをただ職業労働との関連だけで規定し、職業労働以外は全てレジャーと見做す定義のいずれをも回避し、レジャーは「職業的・家庭的・あるいは社会——精神的・社会——政治的な義務的活動を遂行した時に社会の側から個人に付与される時間」であり、「労働時間の短縮や家庭内の義務的活動の減少、社会——精神的な義務的活動の衰退や社会——政治的な義務的活動からの結果、個人が自由に使用できるようになった時間」であると定義している。

以上のようなデュマズディエのレジャー社会学には、いくつかの疑問点が考えられるのはもちろんである。例えば、時間や内容の次元でレジャーが直線的に増幅し、高次化することを強調する傾きのある楽観主義、レジャーと文化の間に介在しますます強化される「文化産業」の現実の分析の不十分さ、逆にレジャー行動における文化的創造の契機の強調にみられるような一種の理想主義等の観点は、批判をまねがれまい。

にもかかわらず、デュマズディエの主張する中軸的な論点は、先進諸社会——日本社会についてはいうまでもない——の最終的には人々の生活構造における共通な課題となりつつあるのはたしかである。

現代日本人のレジャー行動にも、方向転換が現象化し、レジャーブームへのめりこみや多元的画一主義による大衆社会的人間の拡大再生産への盲従に歯止めがかかった。そして、自由時間は緩慢ながら週休二日制の定着や長期休暇への手がかりを通じて増大し、さらに、労働力における世代交代と生活価値の変化・女性のライフ・サイクルの変化・高齢化社会に伴うレジャー層の増大がみられる。こうした現象は、レジャー行動の新しい構造化の可能性にもつながることになる。とくに、強迫的な金銭消費型、パッケージ型自己開発——表現志向に方向を転じつつある。自然と文化への新しい接近、社会関係の拡大等、生活創造的エネルギーを日常の生活基盤と結びつけながら放出しようとする志向がとくに地域社会レベルで発現しはじめた。こうした動きは、レジャー社会学に新たな課題を加えることになり、また日常生活構造においてレジャーがもつ意味の増幅に応えうる社会——文化的装置の供給が次第に重要な生活課題にもなるにいたった。

4. 文化の基礎としてのスポーツ

インダストリアル・ソサエティからポスト・インダストリアル・ソサエティへの変動は人間とスポーツをめぐる問題をかっとなかった規模で拡大し、社会全体のあり方に関するものであると考えられるようになった。

今日、スポーツは、あらゆる地域において、またあらゆる社会階層においても普及していることや、あらゆる職業についている人々にとってスポーツが魅力をもっていること、スポーツがあらゆる年齢の人々に健康的な運動の機会を与えるものであること、普遍的な文化活動としての生活スポーツへと定着してきた。

スポーツの基本的性格を決定するのはそれぞれの社会における人間と運動のかかわりをめぐる問題である。つまりそれぞれの社会における運動の必要性和可能性の総体としての運動需要の性格がスポーツの営みの性格を決めるのである。

これまでのインダストリアル・ソサエティでは、多くの人々にとって運動とのかかわりは主として労働（仕事）において重要なものであったから、運動需要は運動の手段的效果によって特徴づけられていた。このような社会では人間と運動のかかわりの基本的な性格は消極的なものになり、自発性や創造性が重要な意味をもって取り上げられることは困難であった。

インダストリアル・ソサエティからポスト・インダストリアル・ソサエティへの変化の中で、人間と運動をめぐる問題、つまり新しい性格をもった運動需要が出現してきた。この新しい運動需要は生産力の歴史的な発展の帰結として、二つの側面からとらえることができる。

ひとつは自然環境の破壊やストレスなどによる健康の危機の増大と、モータニゼーションや機械化などによる運動不足の問題である。この意味からの運動の必要性は、年齢、性、階層を問わず重要となり、運動需要のひとつの側面は、すべての人々にとっての運動の必要性の増大である。

さらに、もうひとつの側面はレジャーの増大に関係する。生産力の発展と社会の民主化の進展は、生活福祉の充実の要求とともに、人々が自由に自分の可能性を追求するレジャーを拡大した。前述したように、かつてレジャーにおけるレジャーとしての運動は特権階級のものであったが、運動の文化的享受におけるこの歴史的、社会的差別はすべての人々のレジャーの増大によって乗り越えられる可能性を持ってきている。こうしたレジャーとしての運動の文化的享受の可能性の増大こそ、運動需要のもうひとつの側面である。こうして現代では運動に固

有の価値とその多面的な機能とがすべての人々の生活に直接深く関連するようになってきているのである。

この新しい運動需要の二つの側面は、「生涯スポーツ」という言葉に代表されるように、スポーツ（自発的に行われる楽しい運動）の大衆化現象として統合的にとらえることが重要である。なぜなら、性や年齢、階層や能力にかかわらず現代の社会では自発的、継続的に運動に参加することが重要だからである。健康の危機も運動不足もレジャーにおける自発的な運動の継続的な実践によってしか解決しえないのであり、その意味で運動の必要性は運動の可能性に吸収されなければならないからである。運動の強制は困難だし、また運動は自発的に行われることによって、その固有の価値と多面的な機能を発現するのである。

「生涯スポーツ」は、スポーツの大衆化の一形態として考えてよいだろうが、要するにポスト・インダストリアル・ソサエティを前提にしたものである。アメリカのJ・Aミッチェナーは、「スポーツは、それを行うことによって確実に個人の健康に最大の利益があり、しかも一生涯を通じてやっていけるようなものでなければならない¹⁵⁾」とし、スポーツの特性として次の三点をあげている。

- ①スポーツは、参加する者にとって楽しいものでなければならない。
- ②スポーツは、参加者および社会全体の健康を増進するものでなければならない。
- ③スポーツには、大衆に娯楽を提供する義務がある。

スポーツの現実も定義も多様であるが、「生涯スポーツ」は各自の好みに応じて、強制されることなく自発的に行われるもので、それはミッチェナーがいうように楽しさと健康のためになされるものである。

インダストリアル・ソサエティからポスト・インダストリアル・ソサエティへの変化にともなって、運動やスポーツは仕事よりはレジャーとの関連を深めてきた。従来のように運動やスポーツを健康や体力づくりの「インストルメンタル（手段）」な価値として重視するのではなく、運動やスポーツ自体を目的ない生きがいにする、すなわち「コンサマトリー（目的）」の価値として行うことが重視されようになってきた。しかしながら、このことは必ずしもスポーツのインストルメンタルな価値を軽視するようになったということではなく「スポーツを楽しむながらからだもよくしたい」というような方向に変わってきた。

このような「コンサマトリー」性格としてのスポー

ツは、原則として「自発性」と「欲求」に応じてなされるものである。すでに指摘したように、レジャーは自発性自由性、随意性をその本質としている。したがって、「自発性と欲求に応じて」という原理は、レジャーの本質と一致する。ポスト・インダストリアル・ソサエティにおけるスポーツは、レジャーにおける自由で自発的な活動として特徴づけられる。自由で自発的な活動はそれ自身を目的として営まれる自己目的的な活動である。

このような原理は、R・カイヨワ¹⁶⁾の「プレイ（遊び）」に通じるものである。プレイというのは、プレイしたい人間だけが、プレイしたいと思う場合だけ、プレイしたいと思う間だけプレイすると意味で、自由な活動である。つまり、プレイするように強制されれば、プレイは、プレイであることをやめてしまう。それは、そこから急いで解放されたい拘束、苦役になってしまう。義務として課され、あるいは単に勧められただけでも、プレイは、その根本的特徴のひとつを失ってしまうという意味で、プレイはレジャーの自己開発活動の基本原則でなくてはならない。つまり、レジャーに主体的に取り組む力はプレイの内的原動力（欲求）にはかならない。その理論はプレイの欲求不足の機能である。楽しさは欲求の充足された内的状態であり、プレイは楽しみのために行われる。

D・リースマンは人間が自律性を獲得する最大の機会がプレイ生活の中にあり、しかも人間はますます自己の個性を主張するためのまた自分自身のことを行なう領域としてとらえるようになる。といみじくも指摘している。また、プレイの「意味経験」(meaningful experience)ということについては多くの先賢が異口同音に主張するところである。たとえばA・マスロー¹⁷⁾は「自己実現しつつある人間の至高の経験」といい、E・エリクソンは「プレイにおいてのみ自我の安楽を感じる」と述べている。

スポーツはまさにこのような「意味形成の可能性」を内包させているのであり、人々はプレイによる意味経験の積重ねを通してスポーツへの志向性や主体的態度を確立させてゆくものと思われる。したがってプレイ性を強調するポスト・インダストリアル・ソサエティにおけるスポーツのあり方は、スポーツの持つ意味形成の可能性を人々に最大限に与えるという視点から考える必要があるだろう。しかし、およそスポーツに与えられる意味とは、時代により、文化によって異なる。さらに意味というのは、つとめて個人的・全体論的であるため容易に概念化できるものではない。

カイヨワは、プレイ形態の中に存在する自発性、秩序、規則の程度に応じてパイディアからルドウスへの発展系列（連続体）が存在することを明らかにし、ルディッ

ク・エレメントがプレイの意味の増大に寄与し、プレイに文化的意義と創造性とを与える要素であると指摘している。M・エリス¹⁸⁾も同様に活発なプレイ生活においてより充実した漸増的な複雑さを準備しなければならないと論じた。両者に共通することは、プレイの連続体によって、より高度なルディック・エレメントに向けた運動がなければ、プレイの要素は減少し、プレイヤーの興味は次第に失われていくという点である。

レジャーの欲求充足を人間とスポーツとの関係でとらえれば、スポーツをプレイにおいて行なえる人間ということになろう。レジャー社会は、一生涯自ら積極的に活動し続けて行かざるを得ない社会でもあり、そこでの大衆の心情は「自立性」(リースマン)「完全に機能する人間」(ロジャース)「自己表現する人間」(マズロー)といったような人間が希求されてくるであろう。

さらに、スポーツは人間文化の本質的基盤と密接にかかわりあっているということをさらに認識していかなければならない。すなわち、現在および将来の生活においてスポーツを個人的、社会的に価値のある活動として位置づけ、これを計画的に実践していくことのできる人間がポスト・インダストリアル・ソサエティの中でスポーツをより充実したものとして受け入れることができるであろう。

スポーツに自立する人間とは、現在あるスポーツを批判的に継承しながら、①スポーツへの志向性を高める。②スポーツの必要性の認識をする。③スポーツを享受するための諸能力を高めること等があげられる。そしてこれを現代および未来に生きる人間に裨益する文化として発展させていくことのできる主体を形成するということでもある。

おわりに

以上、ポスト・インダストリアル・ソサエティにおけるレジャーやスポーツを現状の社会の可能性に関連づけて論じてきた。現実の歴史的過程では、工業社会が急速に消滅し、ただちにそれとまったく異なった社会が出現するとは考えにくい状況もある。しかし、今後の社会は更に、脱工業社会へ向かっての大きな変化が始まる時期でもあろう。「豊かさ」を求めて、より一層の脱工業化を進めようとする時代が続くように思われる。

いずれにしても、脱工業化社会という時代の展開に即して、レジャーやスポーツの世界が本小論でのべたほどドラマチックな変貌をとげるとは思えないが、工業化社会に基本的であったテクノロジーの体系やメリットクラ

シーの論理がゆるみ、そのもとでつくられてきた既成の秩序や文化に対して、クオリティ・オブ・ライフを希求する人間にとってレジャーやスポーツのあり方にもかなり影響を与えるといえる。

引用・参考文献

1. D. ベル, 岡田直之著: イデオロギーの終焉, 東京創元社, 東京, 1969
2. E. フロム, 佐野哲郎訳: 生きるということ, 紀伊国屋書店, 東京, pp52-53, 1977.
3. 新井邦男編集・解説, ラーニング・ソサエティ: 明日への学習社会をめざして, 現在のエスプリNo46, 1979.
4. 市川昭午, 潮木守一著: 学習社会への道: 教育学講座第21巻, 学習研究社, 東京, 1979.
5. J. デュマズディエ, 中島巖訳: 余暇文明へ向かって, 東京創元社, 東京, pp17, 1972.
6. 清水幾太郎: 現在思想, 下巻, 岩波書店, 東京, pp364, 1966.
7. I. Craven "Leisure": The Encyclopedia of the Sciences, Vol. V, pp402-405,
8. J. Dumazedier: "Leisure": International Encyclopedia of the Sciences, Vol.9, pp248-253,
9. T. ヴェブレン, 小原敏士訳: 有閑階級の理論, 岩波書店, 東京, 1961.
10. D. リースマン, 加藤秀俊訳: 孤独な群衆, みすず書房, 東京, 1964.
11. D. リースマン, 加藤秀俊訳: 何のための豊かさ, みすず書房, 東京, 1968.
12. D. リースマン, 国広正雄, 牧野宏訳: 個人主義の再検討, ペリかん社, 1960.
13. J. デュマズディエ, 寿里茂監訳・牛島千尋訳: レジャー社会学, 社会思想社, 東京, pp79, 1981.
14. 前掲書10. pp291.
15. A. ミッチェナー, 宮川毅訳: スポーツの危機, サルマイ出版, 東京, pp15, 1976.
16. R. カイヨワ, 清水幾太郎, 霧生和夫訳: 遊びと人間, 岩波書店, 東京, 1970.
17. A. マズロー, 小口忠彦訳: 人間性の心理学, 産能大学出版部, 東京, 1987.
18. M. エリス, 森楸, 大坪忠剛, 田中亨胤訳: 人間はなぜ遊ぶか, 黎明社, 名古屋, 1985.
19. 日本スポーツ社会学会編: 変容する現代社会とスポーツ, 世界思想社, 京都, 1998.
20. 玉木正之: スポーツとは何か, 講談社, 東京, 1999.